SOMMARIO

AVVERTENZA PER CHI SOFFRE DI EPILESSIA

Alcune persone possono essere vittime di attacchi epilettici in seguito all'esposizione a certi schemi di luci o a luci lampeggianti mentre giocano ai videogiochi. A causa di alcune affezioni, potrebbero verificarsi sintomi di epilessia non rilevanti anche in persone che non hanno alcun precedente di questa malattia. Se voi (o un altro membro della vostra famiglia) soffrite di epilessia, consultate un medico prima di giocare. Se durante una partita a un videogioco notate sintomi come stordimento, visione alterata, contrazioni oculari o muscolari, perdita dei sensi, disorientamento, movimenti involontari o convulsioni, smettete IMMEDIATAMENTE di giocare e consultate il vostro medico.

CLASSIFICAZIONE ESRB

Questo prodotto è stato approvato dall'Entertainment Software Rating Board. Per informazioni riguardo la classificazione ESRB o per eventuali commenti contatta ESRB al numero 1-800-771-3772.

MANUTENZIONE DEL COMPACT DISC

- L' utilizzo di questo software è previsto per i sistemi compatibili IBM che soddisfino i requisiti di sistema indicati sulla confezione del gioco.
- Non piegare il disco. Non toccare, sporcare o graffiare la superficie.
- Non esporre il disco alla luce diretta del sole o a una fonte di calore.
- Fare delle pause in caso di sessioni di gioco prolungate.
- Riporre sempre il disco nell'apposita custodia.



Un messaggio speciale da CAPCOM ENTERTAINMENT

Grazie per aver scelto DINO CRISIS 2 per il tuo PC.
A nome di CAPCOM ENTERTAINMENT siamo orgogliosi di aver arricchito la tua collezione di videogiochi.

CAPCOM ENTERTAINMENT, INC.
475 Oakmead Parkway, Sunnyvale, CA 94085

LINEA DIRETTA CAPCOM

Il servizio informazioni è disponibile al numero:

11-99 00-99 77 66-33 33 44 33

0,99 $ al minuto 24 ore su 24. Informazioni pre-registrate.
1,35 $ al minuto per assistenza diretta da parte di un assistente di gioco.
Dal Canada: 1-900-677-2272 (1,35 $ al minuto). Riservato ai maggiori di 18 anni o previo permesso dei genitori.
Gli assistenti di gioco sono disponibili dal lunedì al venerdì dalle 8:30 alle 17:00 – Fuso orario del Pacifico.
La linea di assistenza supporta esclusivamente giochi pubblicati da CAPCOM ENTERTAINMENT, INC.
Nessuna assistenza sarà fornita dal servizio clienti.
Per usufruire del servizio è indispensabile un telefono con tastiera a toni

CAPCOM SUL WEB

http://www.capcom.com

Visita il nostro sito web per conoscere tutte le novità CAPCOM o consultare online il nostro catalogo! Invia un'e-mail a megamail@capcom.com per richiedere un aiuto di natura tecnica o per scoprire le ultime novità CAPCOM!

PER INIZIARE

REQUISITI DI SISTEMA

SO:	Windows® 95, 98, 2000, Me
CPU:	Pentium® 233 (richiesto); Pentium® II 350 (consigliato)
RAM:	64 MB (richiesti)
Spazio su disco:	230 MB (installazione standard)
CD-ROM:	4x o superiore
Audio:	Microsoft® DirectSound
Video:	Microsoft® Direct3D
RAM VIDEO:	8 MB (richiesti); 16 MB (consigliati)

INSTALLAZIONE

1. Inserisci il disco di **DINO CRISIS**™ **2** nell'unità CD-ROM.
2. Se la funzione di AutoPlay non è attiva, clicca sul file **SETUP.EXE.**
3. Seleziona l'opzione di installazione più adatta in base allo spazio libero su disco: **MINIMA** (2 MB), **COMPLETA** (550 MB) o **TIPICA** (310 MB).
4. Clicca su **INSTALLA** dal menu di installazione di **DINO CRISIS 2** per avviare la procedura di installazione.

AVVIO DEL GIOCO

Dopo l'installazione, inserisci il disco di gioco nell'unità CD-ROM. Una volta apparsa la schermata di avvio di **DINO CRISIS 2**, premi Invio. Per eseguire il gioco dal desktop, clicca su **START –> PROGRAMMI –> CAPCOM –> DINO2 –> DINO2.**

Nota: per giocare a **DINO CRISIS 2** assicurati che il disco di gioco sia presente all'interno dell'unità CD-ROM.

COMANDI PREDEFINITI

Nota: puoi modificare i comandi predefiniti dal menu Opzioni. Consulta pagina 13.

COMANDI NEI MENU

Tasti freccia	Evidenzia un'opzione o un comando
Invio	Conferma la selezione di un'opzione o un comando
Esc o B	Torna alla schermata precedente

COMANDI DURANTE IL GIOCO

O o freccia ⬆	**CORRI** in avanti velocemente
P / I	Corri in senso orario/antiorario (destra/sinistra)
L o freccia ⬇	**INDIETREGGIA** in linea retta
. / ,	Indietreggia in senso orario/antiorario (destra/sinistra)
D	**VOLTATI** rapidamente di 180 gradi
;/K o freccia ⬅ / ➡	**RUOTA** in senso orario/antiorario (destra/sinistra)
B	**SPOSTAMENTO LATERALE** sulla terraferma/**SPINTA** sott'acqua
C, Invio o Spazio	**AZIONE** (apri, raccogli/esamina, arrampicati/lascia, scorri il Dino File)
Maiusc sx (premuto)	**ESTRAI** arma
;/K o freccia ⬅ / ➡	**MIRA** a destra/sinistra (tenendo premuto Maiusc sx)
C, Invio o Spazio	**FUOCO** arma primaria (tenendo premuto Maiusc sx)
G	**SCEGLI** fra 3 o più bersagli (tenendo premuto Maiusc sx)
V	**SEC** (arma secondaria)
W	**VISUALIZZA** mappa
Z	**INVENTARIO**/Interrompi filmato
A / F1	**PAUSA** e accesso al menu di pausa/Riprendi partita
F8	Scegli tra la modalità a schermo interno/in finestra
F9 (2 volte)	Ritorna alla schermata dei titoli/Abbandona il gioco dalla schermata dei titoli

NEL CUORE DEL PERICOLO...

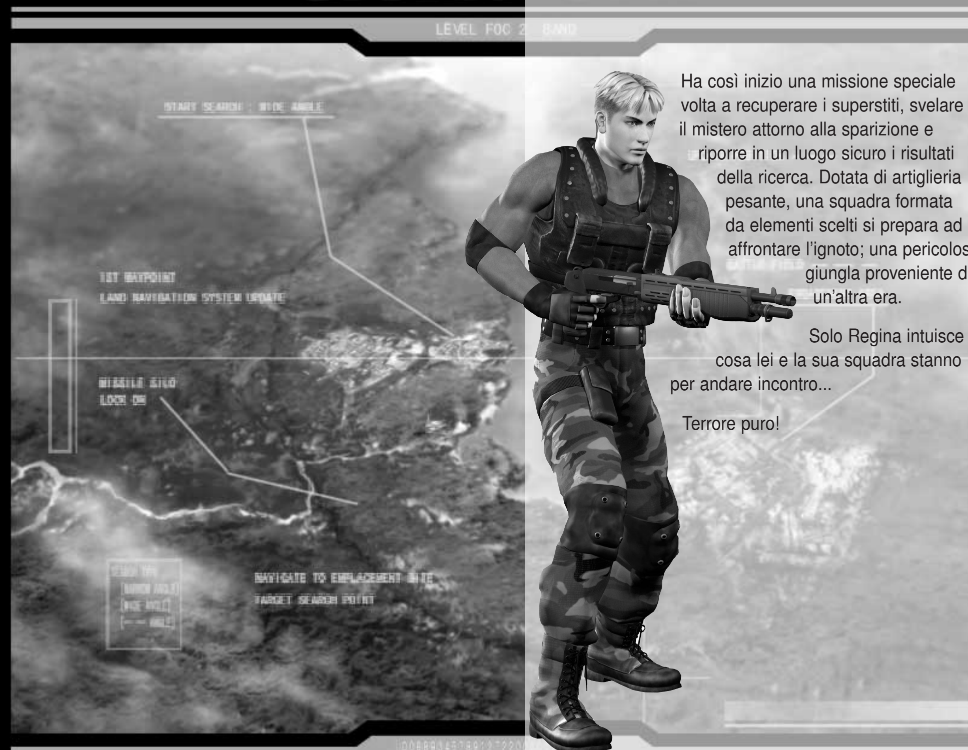
È passato un anno dall'ultimo scontro tra Regina e i dinosauri preistorici e dalla cattura del perfido Dr. Kirk.

Nonostante il pericolo, il governo ha deciso che le ricerche sulla Terza Energia continuassero senza sosta. La ricerca spasmodica di risultati immediati senza le minime precauzioni ha avuto le conseguenze previste: sta per verificarsi un altro "incidente".

Improvvisamente, una base militare, un istituto di ricerca e un'intera città spariscono senza lasciare traccia!



EDWARD-CITY



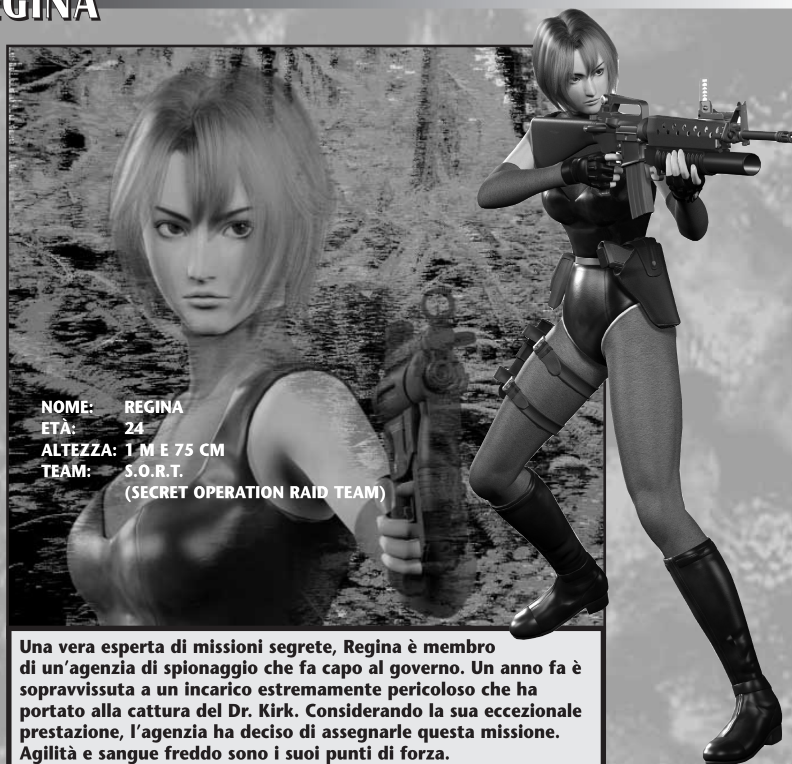
Ha così inizio una missione speciale volta a recuperare i superstiti, svelare il mistero attorno alla sparizione e riporre in un luogo sicuro i risultati della ricerca. Dotata di artiglieria pesante, una squadra formata da elementi scelti si prepara ad affrontare l'ignoto; una pericolosa giungla proveniente da un'altra era.

Solo Regina intuisce a cosa lei e la sua squadra stanno per andare incontro...

Terrore puro!

VP-: 10988847N-993200003782

REGINA



NOME: REGINA
ETÀ: 24
ALTEZZA: 1 M E 75 CM
TEAM: S.O.R.T.
(SECRET OPERATION RAID TEAM)

Una vera esperta di missioni segrete, Regina è membro di un'agenzia di spionaggio che fa capo al governo. Un anno fa è sopravvissuta a un incarico estremamente pericoloso che ha portato alla cattura del Dr. Kirk. Considerando la sua eccezionale prestazione, l'agenzia ha deciso di assegnarle questa missione. Agilità e sangue freddo sono i suoi punti di forza.

SUGGERIMENTO: una volta davanti ad alcune porte sigillate elettricamente, Regina può mandarle in corto con la sua pistola Large Stun.

DYLAN



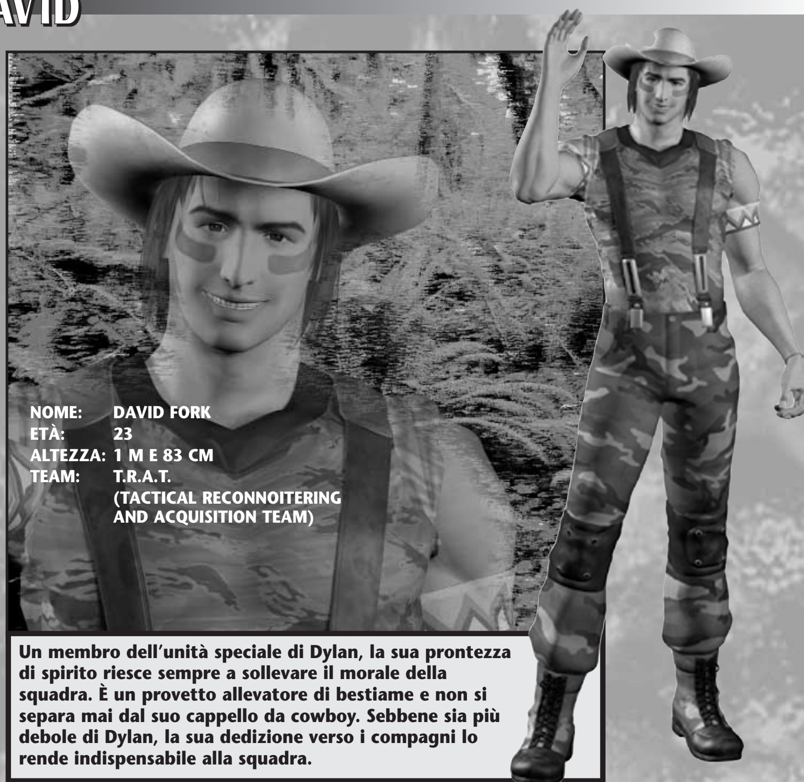
NOME: DYLAN MORTON
ETÀ: 25
ALTEZZA: 1 M E 80 CM
TEAM: T.R.A.T.
(TACTICAL RECONNOITERING AND ACQUISITION TEAM)

Dylan è un soldato modello. Membro di un'unità speciale dell'esercito, può contare su un'incredibile resistenza e un ingegno che gli permettono di fronteggiare qualsiasi situazione. Sebbene pecchi in agilità, grazie alla sua forza Dylan è in grado di maneggiare alla perfezione armi da fuoco pesanti. Nel corso di questa missione capirà qual è il suo destino...

SUGGERIMENTO: Dylan può tagliare le piante con il suo coltello. Per farti strada fra i rampicanti che ostruiscono una porta, basta esaminarla per usare il coltello.

DAVID

SUGGERIMENTO: impara a usare nel modo più appropriato tutte le sue armi. Ad esempio, se i nemici ti circondano potrai farti strada usando l'arma secondaria



NOME: DAVID FORK
ETÀ: 23
ALTEZZA: 1 M E 83 CM
TEAM: T.R.A.T. (TACTICAL RECONNOITERING AND ACQUISITION TEAM)

Un membro dell'unità speciale di Dylan, la sua prontezza di spirito riesce sempre a sollevare il morale della squadra. È un provetto allevatore di bestiame e non si separa mai dal suo cappello da cowboy. Sebbene sia più debole di Dylan, la sua dedizione verso i compagni lo rende indispensabile alla squadra.

SUPERSTITI MISTERIOSI



Regina e Dylan incontreranno dei superstiti misteriosi a Edward City. Per ragioni inspiegabili, questi inquietanti personaggi sono ostili alla squadra di salvataggio e la attaccano continuamente. Probabilmente nascondono indizi importanti circa la misteriosa scomparsa di Edward City.

DINOSAURI

NOME: ALLOSAURO
RAZZA: CARNIVORO DI MEDIE DIMENSIONI
LUNGHEZZA: 8 M E 48 CM
ALTEZZA: 3 M E 2 CM

Sebbene non sia grosso quanto un Tirannosauro, l'Allosauro attacca con incredibile velocità.



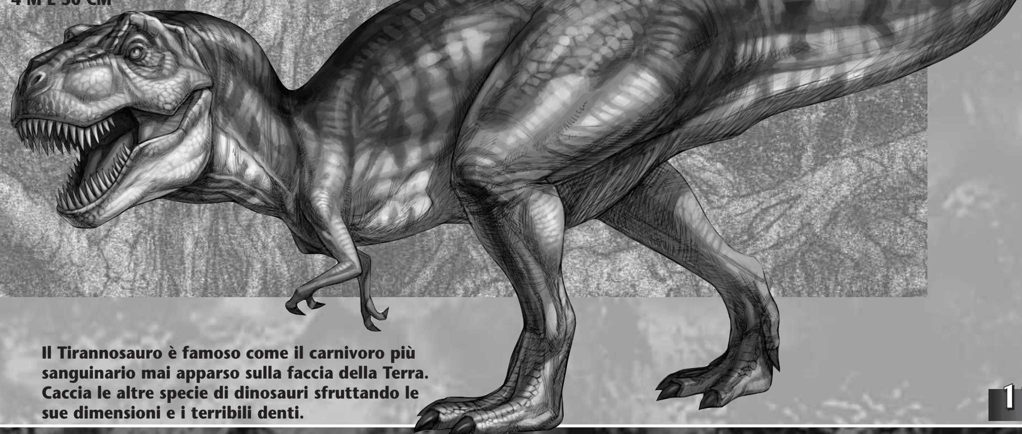


Il più noto fra gli pterodattili, lo Pteranodon sfoggia un'apertura alare di 6 metri. Gli Pteranodon circondano prima la loro vittima e poi attaccano in gruppo.

NOME: PTERANODON
RAZZA: PTERODATTILO
LUNGHEZZA: 3 M E 2 CM
ALTEZZA: 1 M E 19 CM

NOME: TIRANNOSAURO
RAZZA: CARNIVORO DI GRANDI DIMENSIONI
LUNGHEZZA: 14 M E 48 CM
ALTEZZA: 4 M E 50 CM





NOME: VELOCIRAPTOR
RAZZA: CARNIVORO DI PICCOLE DIMENSIONI
LUNGHEZZA: 4 M E 50 CM
ALTEZZA: 1 M E 80 CM

Il Velociraptor attacca con gli artigli anteriori estremamente affilati mentre si muove sulle zampe posteriori. È molto agile ed è un abilissimo saltatore

Il Tirannosauro è famoso come il carnivoro più sanguinario mai apparso sulla faccia della Terra. Caccia le altre specie di dinosauri sfruttando le sue dimensioni e i terribili denti.

AVVIO DEL GIOCO

LA TUA MISSIONE

Introduciti a Edward City, misteriosamente ritornata all'era Cretacea, porta a termine le due missioni previste e torna sano e salvo nel presente!

- Salva tutti i sopravvissuti che troverai a Edward City.
- Proteggi i dati di ricerca sulla Terza Energia.

MENU PRINCIPALE

Dalla schermata dei titoli di **DINO CRISIS 2** usa i tasti freccia ⬆/⬇ per evidenziare una voce all'interno del menu principale e conferma premendo Invio.



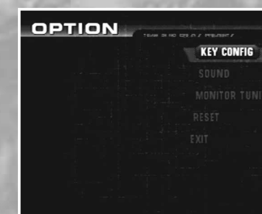
NUOVA PARTITA Se giochi a **DINO CRISIS 2** per la prima volta, o se vuoi avviare una nuova partita (pur avendo già giocato in precedenza), scegli **NUOVA PARTITA**. Dopo aver selezionato il livello di difficoltà **(NORMALE/DIFFICILE)** potrai iniziare a giocare.

CARICA PARTITA Scegli **CARICA PARTITA** per riprendere il gioco dall'ultimo salvataggio. All'interno della schermata di caricamento seleziona un file di gioco.

OPZIONI Scegli **OPZIONI** per regolare le impostazioni di gioco. Il menu Opzioni è disponibile anche nel corso del gioco tramite la modalità Aiuto (consulta pagina 13 per maggiori dettagli).

OPZIONI

Seleziona **OPZIONI** dal menu principale prima di iniziare a giocare o dal menu Aiuto nel corso di una partita. Dal menu **OPZIONI** utilizza i tasti freccia ⬆/⬇ per evidenziare un'opzione e accedere al sottomenu premendo Invio.



CONFIG. TASTI Seleziona una delle impostazioni predefinite tra **CONFIGURAZIONE A, B** o **C**; **ATTIVA** o **DISATTIVA** la **MODALIT CAMMINA** e il **MIRINO AUTOMATICO**. Puoi inoltre selezionare **ASSEGNA** per personalizzare i comandi: usa i tasti freccia ⬆/⬇ per evidenziare un'azione e premi il tasto che vuoi assegnarle. Infine, evidenzia SÌ, **NO** o **PRE(DEFINITO**) e premi Invio.

AUDIO Scegli tra **MONO** o **STEREO** in base alla configurazione degli altoparlanti.

SCHERMO Regola la risoluzione dello schermo e passa da **SCHERMO INTERO** a **IN FINESTRA**.

RIPRISTINA Torna alla schermata dei titoli e termina la partita in corso.

ESCI Torna alla schermata dei titoli o alla partita in corso.

AZIONI DI BASE

ATTACCO CON L'ARMA PRINCIPALE

Tieni premuto **ESTRAI** per preparare l'arma e poi premi **FUOCO** per sparare.

- Con l'arma estratta, mira a destra o sinistra con uno dei tasti **MIRA**.
- Con l'arma estratta premi **BERSAGLIO** per scegliere fra tre o più bersagli (disponibile solo se hai disattivato la modalità Mira automatica dal menu Opzioni).
- Il personaggio può muoversi anche con l'arma estratta e sparare mentre corre.



ATTACCO CON L'ARMA SECONDARIA

Premi **SEC** per usare l'arma secondaria.

- Il personaggio può usare un'arma secondaria anche quando impugna alcune (ma non tutte) armi primarie.



ESAMINA/APRI/ARRAMPICATI/RACCOGLI

Posizionati di fronte a un oggetto da esaminare e premi **AZIONE**. Usa lo stesso comando anche per effettuare una delle seguenti azioni:

- Aprire porte.
- Salire/Scendere da una scala.
- Raccogliere un oggetto o un file.
- Scorrere il testo del Dino File.



RUOTA/VOLTATI RAPIDAMENTE DI 180º

- Premi uno dei tasti **RUOTA** per girare su te stesso, tienilo premuto per continuare a girare.
- Premi **VOLTATI** per girarti rapidamente alle tue spalle. Questa azione è estremamente utile quando bisogna sfuggire a un nemico.

CAMMINA

- Tieni premuto **INDIETREGGIA** o **RUOTA** e premi **SPOSTAMENTO LATERALE.**
- Il personaggio si sposterà verso uno dei due lati.

Nota: la **MODALIT CAMMINA** deve essere attivata dal menu Opzioni. Consulta pagina 13.

INVENTARIO



Premi **Z** durante il gioco per accedere alla schermata dell'inventario, dove potrai controllare la condizione del personaggio, equipaggiare armi, usare oggetti, eccetera.

Premi i tasti freccia ⬆/⬇ per evidenziare una delle quattro opzioni dell'inventario: **ARMI**, **OGGETTI, FILE** e **MAPPA**, quindi premi Invio.

Per tornare al gioco, premi **Esc** o **B**.

ARMI

Scegliendo **ARMA** dalla schermata dell'inventario, appariranno le seguenti opzioni:

ARMA PRINCIPALE Arma principale equipaggiata, impugnata con la mano destra o con entrambe.

ARMA SECONDARIA Arma secondaria equipaggiata, impugnata con la mano sinistra.

Evidenzia uno dei due tipi di armi con i tasti freccia ⬆/⬇ e selezionane uno premendo Invio.

Apparirà un elenco delle armi: seleziona quella desiderata e scegli tra:

EQUIPAGGIA Equipaggia l'arma.

ESAMINA Esamina l'arma.

Alcune armi principali devono essere impugnate con entrambe le mani, in questi casi non è possibile utilizzare anche un'arma secondaria. Per tornare al gioco devi aver selezionato un'arma principale.

OGGETTI

In diverse zone dei livelli si trovano degli oggetti rotanti che possono essere raccolti avvicinandosi e premendo Invio.

Scegliendo un **OGGETTO** dalla schermata dell'inventario, potrai selezionare una delle seguenti opzioni:

CURA Mostra gli oggetti curativi disponibili nell'inventario. Selezionane uno con Invio, poi scegli SÌ per usarlo.

OGGETTI CHIAVE Mostra gli oggetti chiave necessari per proseguire nel gioco. Selezionane uno per visualizzare una delle due opzioni seguenti:

USA Usa l'oggetto evidenziato.

ESAMINA Esamina l'oggetto evidenziato.

FILE

Nel corso dell'avventura troverai diversi tipi di file riservati. Alcuni contengono importanti suggerimenti per risolvere enigmi. I file raccolti vengono archiviati nell'inventario. Per leggere un file, seleziona FILE dalla schermata dell'inventario e scegli quello che vuoi esaminare.

MAPPA

Le aree esplorate vengono mostrate sulla mappa automaticamente. Seleziona **MAPPA** dalla schermata dell'inventario per visualizzarle. Sulla mappa, la posizione del personaggio è segnalata da un mirino; le porte chiuse appaiono colorate; le porte che possono essere aperte con un oggetto presente nell'inventario, invece, lampeggiano; aree di gioco in cui sono presenti i punti di salvataggio sono contrassegnate da una **S**. Muoviti fra le diverse mappe utilizzando i tasti freccia ⬆/⬇. Premi Invio per ingrandire un dettaglio sulla mappa e usa i tasti freccia per spostarti al suo interno.

PUNTI ESTINZIONE E PUNTI BONUS

Uccidendo un nemico acquisirai punti estinzione, da utilizzare per comprare munizioni e altri oggetti utili. È possibile inoltre guadagnare i seguenti punti bonus:

BONUS COMBO	Eliminando più nemici consecutivamente guadagnerai punti bonus Combo. Ad esempio, uccidendo tre Velociraptor in successione, otterrai 100 punti + (100 + 40 punti) +(100 + 60 punti) = 400 punti. Quando ottieni un bonus Combo, verrà visualizzato su schermo un simbolo Combo.
BONUS CONTRATTACCO	Contrattaccando un nemico che cerca di colpirti potrai guadagnare punti bonus Contrattacco, segnalati da un simbolo Contrattacco.
NESSUN DANNO	Se distruggerai cinque o più nemici raggiungendo la fine del livello senza subire danni, guadagnerai punti bonus Nessun danno.

Raggiunta la fine del livello, la schermata dei risultati mostrerà il Totale livello (punti estinzione guadagnati nell'area) e il Totale combo (numero delle combo realizzate nell'area). Puoi visualizzare il totale dei punti estinzione nella schermata dell'inventario.

PUNTI DI SALVATAGGIO E ACQUISTO OGGETTI

Presso un punto di salvataggio (contrassegnato da una "S" sulla mappa), potrai salvare la partita e acquistare oggetti con i punti estinzione guadagnati.

Seleziona **NEGOZIO** dal menu del punto di salvataggio per acquistare oggetti e scegliere una delle seguenti opzioni:

ARMI	Acquista armi. Le armi devono essere equipaggiate dalla schermata dell'inventario prima di poter essere usate.
CURA	Acquista oggetti per curarti, come kit medici e lacci emostatici. Consulta pagina 19
MUNIZIONI	Acquista munizioni e caricatori per aumentare la capienza massima delle armi.

Nota: in determinati punti di salvataggio, saranno disponibili opzioni aggiuntive.

Indicatore di energia





DANNO/CURA

Se attaccato, il personaggio rischia di subire dei danni: tieni d'occhio l'indicatore di energia per controllare i danni subiti. Quando il personaggio sanguina, l'indicatore di energia diventa rosso.

- Usa un kit medico piccolo, medio o grande per ripristinare la corrispettiva quantità di energia.
- Il sanguinamento delle ferite provocherà una graduale perdita di energia al personaggio. Usa un laccio emostatico o un kit medico grande per fermare l'emorragia.







GAME OVER/CONTINUA

Se l'energia del personaggio scende al di sotto del livello critico, il personaggio muore e la partita finisce. Inoltre, la partita termina anche se si supera il tempo limite durante i minigiochi o se muore uno dei personaggi secondari.

Se l'energia del personaggio raggiunge lo zero ma possiedi un oggetto in grado di rianimarlo, potrai riprendere il gioco dall'inizio del livello. Quando appare il messaggio "Vuoi usare Rianimazione? SÌ/NO", scegli SÌ se desideri usare l'oggetto e continuare a giocare. Scegliendo **NO** la partita avrà termine.

Puoi inoltre usare Rianimazione per ripristinare tutta l'energia del personaggio (così come accade con un kit medico completo).

SALVATAGGI

Puoi salvare i tuoi progressi di gioco, i punteggi e le impostazioni. Raggiungendo un punto di salvataggio durante il gioco, apparirà il menu di salvataggio. Questa schermata visualizza le seguenti opzioni:

- **UBICAZIONE PUNTI DI SALVATAGGIO**
- **LIVELLO**
- **DIFFICOLTÀ**
- **ORE DI GIOCO**
- **NUMERO DI MISSIONI COMPLETATE**

Per salvare la partita:

1. Usa i tasti freccia per selezionare **SALVA** dal menu del punto di salvataggio.
2. Scegli uno slot di salvataggio in cui memorizzare i dati di gioco.
3. Quando apparirà il messaggio "Desideri salvare? SÌ/NO" scegli SÌ per effettuare il salvataggio

CREDITS
Progettazione manuale: Hanshaw Ink & Image; Marketing: Todd Thorson, Sean Mylett, Bonnie Scott, Robert Johnson e Nate Williams; Servizi creativi: Jennifer Deauville e Marion Clifford; Progettazione confezione: Michi Morita e Jamie Gibson; PR: Melinda Mongelluzzo, Matt Atwood e Carrie Root. Un ringraziamento speciale a: Tom Shiraiwa, Bill Gardner, Robert Lindsey e al servizio clienti.

GARANZIA LIMITATA DI 90 GIORNI
CAPCOM ENTERTAINMENT, INC. ("CAPCOM") garantisce all'acquirente che questo CD-ROM CAPCOM è privo di difetti nei materiali e nella lavorazione per un periodo di 90 giorni a partire dalla data di acquisto. Se viene riscontrato un difetto coperto da garanzia durante il suddetto periodo di 90 giorni, CAPCOM provvederà alla sostituzione del CD-ROM senza alcun costo aggiuntivo.

Per usufruire della garanzia:

1. Avvisare del problema il reparto servizio clienti CAPCOM richiedendo il servizio di assistenza al numero telefonico (408) 774-0400. Il nostro reparto servizio clienti è attivo dalle 8:30 alle 17:00 (fuso orario del Pacifico) dal lunedì al venerdì.
2. Se il servizio tecnico CAPCOM non è in grado di risolvere il problema telefonicamente, è possibile spedire il CD-ROM a CAPCOM in busta affrancata (CAPCOM non è responsabile di ogni danno subito dal disco durante la spedizione). Raccomandiamo di spedire il CD-ROM tramite spedizione documentata. Per favore, includere lo scontrino o una prova d'acquisto valida entro i 90 giorni coperti da garanzia a:

CAPCOM
Consumer Service Department
475 Oakmead Parkway
Sunnyvale, CA 94085

La garanzia non è applicabile se il CD-ROM ha subito danneggiamenti per negligenza, incidenti, uso inappropriato, manomissione, alterazione o per altre cause non derivanti da un difetto nei materiali o nella lavorazione.

SOSTITUZIONI DOPO IL PERIODO COPERTO DA GARANZIA
Se il CD-ROM presenta un problema dopo i 90 giorni coperti dalla garanzia, contattare il reparto servizio clienti CAPCOM al numero sopraindicato. Se il servizio tecnico CAPCOM non è in grado di risolvere il problema telefonicamente è possibile spedire il CD-ROM a CAPCOM (CAPCOM non è responsabile di ogni danno subito dal disco durante la spedizione), allegando 20,00 $ in contanti o assegno (per gli Stati Uniti solo contanti) intestato a CAPCOM. Raccomandiamo di spedire il CD-ROM tramite spedizione documentata. CAPCOM sostituirà il CD-ROM alle condizioni sopraindicate. Se la sostituzione del CD-ROM non è possibile, il prodotto difettoso verrà rispedito al mittente e il pagamento di 20,00 $ rimborsato

LIMITAZIONI DELLA GARANZIA
OGNI GARANZIA IMPLICITA APPLICABILE, COMPRESE QUELLE DI COMMERCIABILITÀ E CONFORMITÀ PER UNO SCOPO SPECIFICO, È VALIDA SOLO ENTRO NOVANTA (90) GIORNI DALLA DATA DI ACQUISTO E SOGGETTA ALLE CONDIZIONI QUI RIPORTATE.

IN NESSUN CASO CAPCOM SARÀ RITENUTA RESPONSABILE DI DANNI CONSEGUENTI O ACCIDENTALI DERIVANTI DALL'INFRAZIONE DI QUALSIASI GARANZIA ESPRESSA O IMPLICITA.

Le condizioni relative a questa garanzia sono valide esclusivamente negli Stati Uniti e in Canada. Alcuni stati o province non permettono l'esclusione o la limitazione di responsabilità per danni incidentali o consequenziali, le limitazioni e le esclusioni sopraindicate potrebbero non essere applicabili. Questa garanzia assicura diritti legali specifici, ulteriori diritti possono variare di stato in stato o di provincia in provincia.